

PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MENGURAIKAN KATA DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA AGAM

Pebriani

Abstrak

Kemampuan Anak Mengenal huruf masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian kelompok BI di Taman Kanak-kanak. Teknik dalam pengumpulan data berupa observasi, yang diolah dengan teknik persentase. Hasil penelitian pada setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak mengenal huruf dari kondisi awal, siklus I sampai siklus I. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.

Kata kunci : Mengenal Huruf; Anak; Menguraikan Kata

Pendahuluan

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal. Sesuai dengan tujuan TK menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional I BAB VI pasal 28 ayat 3 berbunyi : “Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak, Raudatul Athfal atau bentuk lain yang sederajat”.

Pendidikan Taman Kanak-kanak salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur Pendidikan Formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Usia 4 sampai 6 tahun ini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang di miliki anak. Menurut Muliawan (2009:15) pendidikan anak usia dini atau yang sering disingkat paud adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dua sampai enam tahun. Pendidikan anak usia dini disebut juga dengan pendidikan anak prasekolah, taman bermain, atau taman kanak-kanak.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak sangat penting dalam kehidupan seorang anak, karena pendidikan saat ini sebagai modal dasar untuk perkembangan selanjutnya. Untuk itu pembelajaran di TK haruslah di sesuaikan dengan perkembangan anak dan memberikan rasa aman, nyaman, menyenangkan dan menarik bagi anak serta mendorong keberanian. Dalam PP RI No.19 Tahun 2005 tentang standar pendidikan Bab. IV Pasal 19 dinyatakan bahwa: proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi, peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan perkembangan fisik dan psikologi peserta didik.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar. Masa usia Taman Kanak-kanak merupakan masa emas, dimana perkembangan fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional anak berkembang dengan sangat cepat. Untuk mencapai perkembangan anak tersebut dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak lebih dikenal sebagai kegiatan bermain.

Dunia anak-anak adalah bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. Bermain juga salah satu pendekatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar Taman Kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Sudono (1995 : 1) bermain Jurnal Pesona PAUD, Vol.1, No.1, E-mail : pebrianiria25@yahoo.com

adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan rangsangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Melalui pembelajaran di Taman Kanak-kanak diharapkan mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak sesuai dengan kurikulum Taman Kanak-kanak tahun 2010 yaitu : 1). Nilai-nilai agama dan moral, 2). Fisik, 3). Kognitif, 4). Bahasa.

Salah satu aspek pengembangan kemampuan dasar anak yaitu : Bahasa. Kemampuan berbahasa sangatlah perlu di kembangkan karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan pra-membaca awal. Pengembangan kemampuan bahasa ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa Indonesia.

Untuk mencapai tujuan pengembangan bahasa pada anak di perlukan tenaga pendidik yang profesional yaitu guru. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki keterampilan, pengetahuan secara utuh, tidak saja melibatkan orang, tempat, benda-benda di samping pengetahuan keguruan, tetapi juga ide-ide kreatif dalam menggunakan dan merancang alat permainan yang menantang bagi anak.

Peranan guru sangat penting dalam pengembangan bahasa anak, untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak Taman Kanak-kanak, dapat diarahkan melalui komponen berbahasa yaitu: menyimak, membaca, menulis dan berbicara.

Salah satu komponen berbahasa adalah membaca. Mengajarkan membaca di Taman Kanak-kanak dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan pra-skolatik atau pra akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan Taman Kanak-kanak sebagai sebuah taman bermain (dalam depdiknas, 2000:2).

Anak Taman Kanak-kanak pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk membaca anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti huruf (simbol), kata, kalimat dan tata cara melafalkannya. Untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak, guru harus mampu menciptakan media berupa alat permainan yang memotivasi anak dalam belajar. Media yang digunakan dibuat bervariasi agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Namun pada kenyataannya yang peneliti amati di lapangan, guru belum mampu mengembangkan ide-ide yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran. Terutama pada aspek membaca mengenal huruf, dimana cara

Jurnal Pesona PAUD, Vol.1, No.1, E-mail : pebrianiria25@yahoo.com

guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan kegiatan berupa penugasan bentuk lembaran kerja. Sebagai seorang guru peneliti menyadari bahwa cara mengajar guru yang seperti ini mengakibatkan kemampuan anak mengenal huruf masih rendah dan cara pengucapannya juga kurang jelas, anak kurang bisa membedakan bentuk huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak. Metode dan alat atau media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti ingin memperbaiki proses pengenalan membaca dengan cara melakukan penelitian dengan judul : Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut : 1. Kemampuan anak dalam mengenal huruf masih rendah. 2. Anak kurang bisa dalam membedakan huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata kepada anak 3. Metode dan alat yang digunakan Guru kurang bervariasi.

Sebagai mana identifikasi masalah yang telah di kemukakan, maka peneliti membatasi permasalahan dalam hal rendahnya kemampuan anak mengenal huruf di TK negeri Pembina Lubuk Basung.

Berdasarkan masalah di atas dapat di rumuskan sebagai berikut : “Bagaimana permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung.

Rancangan pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan melalui permainan menguraikan kata untuk meningkatkan masalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan mengurai kata di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung.

Mengenal huruf dalam teori *whole language* dalam Susanto (2011:86) yaitu anak belajar mengenali huruf dan bunyinya dari konteksnya (dari bahasa yang digunakan). Misalnya guru bertanya sama anak siapa namanya anak menjawab “ani” kemudian guru bertanya lagi bunyi apa yang kamu kenal dari namamu? Lalu anak mulai mengidentifikasi bunyi dan huruf seperti a dan ni (n dan i). jadi anak belajar dari konsep menyeluruh menuju ke parsial.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :Bagi siswa aplikasi permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. Bagi sekolah, Sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan kualitas pada pembelajaran berbahasa anak Bagi guru, Media permainan menguraikan kata dapat diterapkan sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan pengenalan huruf dan menjadikan proses belajar lebih menarik. Bagi peneliti sendiri, Untuk mengembangkan ide-ide dan karya inovatif peneliti serta menambah wawasan dan pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya yang dipergunakan untuk memecahkan masalah penelitian. Penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian tindakan kelas.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan bagi penulis sendiri untuk memperoleh hasil belajar yang baik serta memuaskan.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B1 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat. Dengan jumlah murid 21 orang, anak laki-laki 8 orang dan anak perempuan 13 orang.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2011/2012. pelaksanaan ini direncanakan memakan waktu 2 bulan yaitu dari bulan April sampai Juni 2012.

Penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, yang dimulai dari kondisi awal kemudian siklus pertama dan lanjut siklus kedua dengan Prosedur dari penelitian yang akan peneliti lakukan terdiri empat tahap penting Penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2006:16) adalah: a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) pengamatan, d) refleksi. Jika dalam siklus I belum berhasil dan meningkat, peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang belum dicapai pada siklus I. Pada siklus II ini akan dilakukan sama dengan siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus oleh Hariyadi (2009:24) sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase aktivitas

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan anak

N = Jumlah anak dalam suatu kelas

Hasil

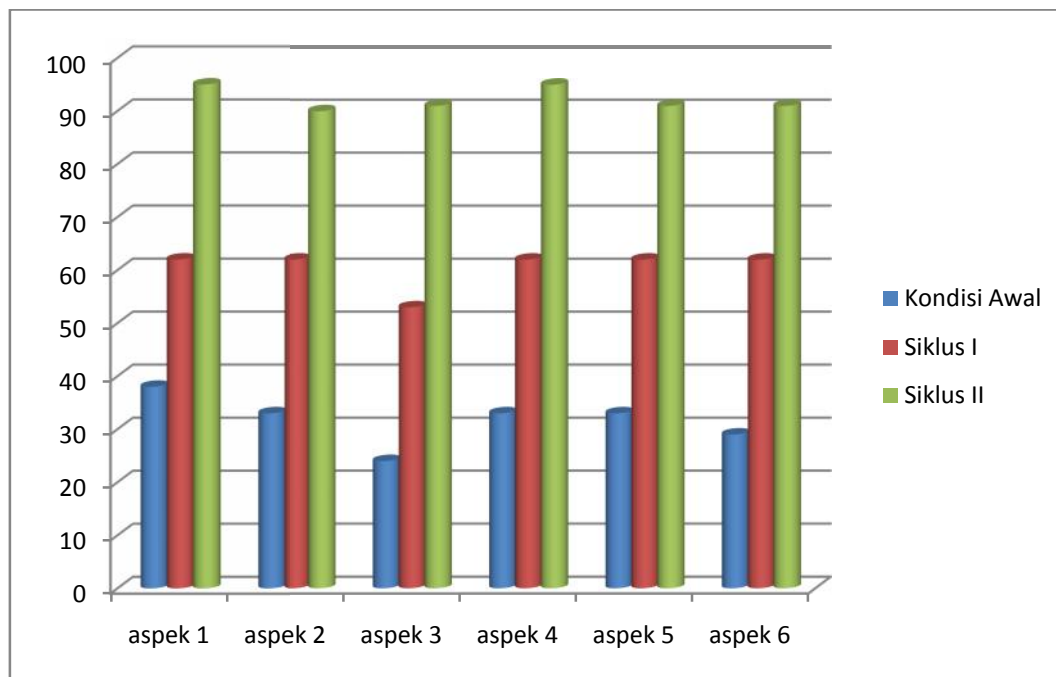
Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II pada kemampuan anak membaca mengenal huruf terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal, Siklus I dan Siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah ini :

Tabel 1. Hasil Observasi peningkatan kemampuan anak mengenal huruf di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (nilai sangat tinggi dan tinggi)

No	Aspek yang diamati	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Anak mampu membaca gambar	8	12	20	Meningkat
	%	38	62	95	
2	Anak mampu membaca kata pada gambar	7	12	20	Meningkat
	%	33	62	90	
3	Anak mampu menguraikan kata	5	11	19	Meningkat
	%	24	53	91	
4	Anak mampu menyebutkan huruf vocal pada kata	7	12	20	Meningkat
	%	33	62	95	
5	Anak mampu menyebutkan huruf konsonan pada kata	7	13	19	Meningkat

	%	33	62	91	
6	Anak mampu menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama	6	13	19	Meningkat
	%	29	62	91	

Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat dalam grafik sebagai berikut :



Grafik 1. Hasil Observasi peningkatan kemampuan anak mengenal huruf di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (nilai sangat tinggi dan tinggi)

Berdasarkan hasil tabel dan grafik hasil observasi mulai dari kondisi awal, Siklus I dan Siklus II, dapat kita lihat peningkatan dalam beberapa aspek peningkatan kemampuan pengenalan huruf melalui permainan menguraikan kata yaitu :

Aspek 1 anak mampu membaca gambar, pada kondisi awal adalah 38%, pada siklus I menjadi 62% dan siklus II meningkat menjadi 95%. Persentase peningkatan dari kondisi awal pada siklus satu yaitu 24% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 33%. Aspek 2 anak mampu membaca kata pada gambar, pada kondisi awal adalah 3. Peningkatan dari kondisi awal pada siklus satu yaitu 24% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 33%. Persentase peningkatan dari kondisi awal kepada siklus satu yaitu 24% dan dari siklus I

kepada siklus II yaitu naik 38%.Aspek 3 anak mampu menguraikan kata, pada kondisi awal adalah 24%, pada siklus I menjadi 53% dan siklus II meningkat menjadi 91%. Persentase peningkatan dari kondisi awal sampai siklus I yaitu 29%, dan dari siklus I sampai siklus II naik menjadi 38%. Aspek 4 anak mampu menyebutkan huruf vocal pada kata, pada kondisi awal adalah 33%, pada siklus I menjadi 57% dan siklus II meningkat menjadi 95%. Persentase peningkatan dari kondisi awal kepada siklus satu yaitu 24% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 38%. Aspek 5 anak mampu menyebutkan huruf konsonan pada kata, pada kondisi awal adalah 33%, pada siklus I menjadi 62% dan siklus II meningkat menjadi 90%. Persentase peningkatan dari kondisi awal kepada siklus satu yaitu 29% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 28%. Aspek 6 anak mampu menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama , pada kondisi awal adalah 29%, pada siklus I menjadi 62% dan siklus II meningkat menjadi 91%. Persentase peningkatan dari kondisi awal kepada siklus satu yaitu 33% dan dari siklus I kepada siklus II yaitu naik 29%.

Pembahasan

Hasil penelitian peningkatan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung, diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Pada kondisi awal tergambar kemampuan anak mengenal huruf masih rendah. Sebagian besar anak kelompok B I di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung masih banyak yang belum mengenal huruf, membedakan dan menyebut bunyi huruf.

Jika diamati lebih lanjut hal ini disebabkan karena penerapan metode yang kurang tepat, minimnya pemanfaatan media, alat peraga dan kegiatan bermain. Berdasarkan kondisi awal ini, peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan permainan menguraikan kata untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.

Menurut Sudono (1995:7) alat permainan adalah sebuah alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, Sudono juga mengatakan bahwa alat permainan adalah semua benda yang digunakan anak dalam kegiatan belajar mengajar dapat secara teratur, lancar, efektif, dan efisien, sehingga pendidikan Taman-kanak dapat tercapai.

Menurut Tanaka dalam Sudono (1995:8) menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan penggunaannya dipersiapkan harus bervariasi. Dengan adanya alat permainan yang bervariasi anak akan lebih terlatih dan merasa sangat senang.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah sebuah alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain yang penggunaannya dipersiapkan harus bervariasi agar anak merasa senang dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tindakan penelitian siklus I kegiatan pembelajaran telah menggunakan media berupa kartu gambar yang ada kata nama dari gambar, kartu suku kata, kartu huruf dan kartu gambar yang ada kata dari nama gambar yang dipengal katanya menjadi suku kata. Dari tindakan siklus I terlihat peningkatan kemampuan untuk setiap aspek yang diamati namun peningkatannya masih belum stabil dan belum mencapai KKM yaitu 75%, karena masih ada anak yang masih belum bisa mengenal huruf. Maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II peneliti melakukan pembelajaran yang lebih memotivasi anak dengan menambahkan kartu huruf, kartu suku kata yang diwarnai tiap hurufnya dan gambar yang menarik bagi anak.

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan dapat dijabarkan keberhasilan penggunaan permainan menguraikan kata sebagai berikut ;

Aspek 1 anak mampu membaca gambar, pada kondisi awal adalah 38%, pada siklus I menjadi 62% dan siklus II meningkat menjadi 95%. Aspek 2 anak mampu membaca kata pada gambar, pada kondisi awal adalah 33%, pada siklus I menjadi 57% dan siklus II meningkat menjadi 95%. Aspek 3 anak mampu menguraikan kata, pada kondisi awal adalah 24%, pada siklus I menjadi 53% dan siklus II meningkat menjadi 91%. Aspek 4 anak mampu menyebutkan huruf vocal pada kata, pada kondisi awal adalah 33%, pada siklus I menjadi 57% dan siklus II meningkat menjadi 95%. Aspek 5 anak mampu menyebutkan huruf konsonan pada kata, pada kondisi awal adalah 33%, pada siklus I menjadi 62% dan siklus II meningkat menjadi 90%. Aspek 6 anak mampu menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama, pada kondisi awal adalah 29%, pada siklus I menjadi 62% dan siklus II meningkat menjadi 91%.

Berdasarkan hasil dari uraian diatas dapat jelaskan dimana untuk setiap aspek yang jumlah persentase keberhasilan bisa melampaui batas minimum KKM yaitu 75%. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu : Kemampuan anak mengenal huruf di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Basung masih rendah, untuk memotivasi dan meningkatkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf maka dilakukan tindakan salah satunya melalui permainan menguraikan kata, dunia anak adalah bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. melalui bermain, anak akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan, permainan menguraikan kata dengan media kartu gambar yang bertuliskan nama dari gambar, kartu gambar yang ada nama gambar yang dipenggal kata menjadi suku kata dan kartu huruf, kartu suku kata akan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf dan membaca pada anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II, kemampuan membaca anak mengenal huruf dapat meningkat dengan menggunakan permainan menguraikan kata kelompok B TK Negeri Pembina Lubuk Basung, pelaksanaan permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam pengenalan huruf vokal dan konsonan pada anak, pelaksanaan permainan menguraikan kata, kartu gambar yang bertuliskan kata nama dari gambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama, misal : bola, baju dll.

Saran

Berdasarkan hasil pemuatan peneliti, maka penulis memberikan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang : Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi anak, sebaiknya guru harus lebih kreatif dalam merancang pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan, Guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang kondusif, nyaman untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak dan pembelajaran, pemilihan dan penerapan sebuah metode yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, sangat mempengaruhi untuk tercapainya proses pembelajaran, guru Taman Kanak-kanak diharapkan dapat menggunakan permainan menguraikan kata dalam pembelajaran sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf, diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan anak

mengenal huruf melalui metode dan media yang lain, dan diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan untuk menambah wawasan.

Daftar Rujukan

- Arikunto, suharsimi. 2006. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Depdiknas. 1996. *Metodik khusus pengembangan bahasa di TK*. Jakarta.
- Depdiknas.2000. *Metode pengembangan kemampuan berbahasa*. Bandung.
- Depdiknas.2000. *Permainan membaca dan menulis di taman kanak-kanak*. Jakarta.
- Muliawan, jasa ungguh. 2009. *Manajemen play group dan TK*. Yogyakarta: Diva press.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat permainan dan sumber belajar. TK*. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group

PERSETUJUAN PEMBIMBING

ARTIKEL

Judul : Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-kanak Pembina Agam
Nama : Pebriani
NIM : 2010/57350
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Pembimbing II,



Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa artikel ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau pandangan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, September 2012
Yang Menyatakan,



Pebriani